

A VERGONHA DE SER LUCRÉCIA

Armando Jorge Caseirão
Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitetura

Resumo

Tendo por base o conceito de vergonha e, a reacção de auto mutilação, apresentamos o resultado da realização de um conjunto de desenhos, que abordam o conceito de vergonha, expressa a partir das representações de Lucrecia, que segundo a lenda se suicidou perante a vergonha de ter sido violada e chantageada por Sexto Tarquinio: este tema foi abordado por diversos pintores como Jorg Breu ou Lucas Cranach. Mais particularmente a partir da obra de Lorenzo Lotto, *Ritratto di gentildonna nelle vesti di Lucrezia*, de 1533, onde uma jovem ostenta um desenho representando Lucrecia, desenvolvemos um conjunto de desenhos onde a abordagem contemporânea pretende retratar as imagens resultante da vergonha e da automutilação. Transposição desse mesmo conceito para trabalhos que espelham a contemporaneidade de um quotidiano pautado pela internet e smartphones, com redes sociais e livestreaming.

Palavras-chave: Lucrecia, desenho, vergonha, auto-mutilação.

Abstract

Based on the concept of shame and the self-mutilation reaction, we present the result of a set of drawings, which address the concept of shame, expressed from the representations of Lucrecia, who according to the legend committed suicide in the face of shame of having been raped and blackmailed by Sexto Tarquinio: this theme was addressed by several painters like Jorg Breu or Lucas Cranach. More particularly from the work of Lorenzo Lotto, *Ritratto di gentildonna nelle vesti di Lucrezia*, from 1533, where a young woman sports a drawing representing Lucrecia, we developed a set of drawings where the contemporary approach intends to portray the images resulting from shame and self-mutilation. Transposition of this same concept to works that reflect the contemporary nature of a daily life guided by the internet and smartphones, with social networks and livestreaming.

Keywords: Lucrecia, drawing, shame, self-harm.

Estando um grupo de jovens romanos a regressar da guerra, tiveram a ideia de visitar de surpresa as suas mulheres para saberem o que elas faziam na sua ausência. Assim apanhadas sem qualquer aviso, todas elas se divertiam em festas menos Lucrecia que se encontrava em casa a fiar na companhia de suas criadas. Aproveitando o regresso do seu marido, Lucrecia convidou os seus camaradas de armas para jantar. Foi nesse momento que despertou o interesse em Sexto Tarquinio, que a violou e a chantageou, levando-a ao suicídio para não enfrentar a vergonha de familiares.

O tema é abordado em pintura diversas vezes por Lucas Cranach, (1472-1553), e foi a a partir da observação dessas pinturas que se gerou este trabalho.

A representação ficcionada de um quotidiano marginal, num caldeirão emocional de elevado preconceito, onde a liberdade deveria abrir horizontes, tão vastos quanto a própria internet, resulta muitas vezes em danos próprios, muitas das vezes difíceis de sarar. Após os iniciais contactos com a rede e, após a constatação da sua infinidade, resulta numa redução a certos sites capazes de abreviar esses mesmos horizontes, com a visita sistemática aos mesmos sites, como quem frequenta o mesmo café, provando mesmo que o homem é um homem de costumes. Para além de costumes, alimentamos preconceitos e, procuramos a comodidade entre iguais, a vida entre pares, de grupo ou tribo, que nestes tempos de confinamento se traduz da forma estranha e pouco normal. Explorando estes factores é natural que os jovens, sejam os que mais facilmente utilizam a tecnologia, e mais horas lhe dedicam sejam mais afectados, e que tenham mais necessidade de um reconhecimento de grupo, de rituais de iniciação, e que nesse grupo, desenvolvam sentimentos de vergonha, embaraço, ou outros.

Cada vez mais, adolescentes e não só, estão usando os media sociais para incentivar outras pessoas, geralmente jovens, a abusar delas próprias on-line. Por outro lado convém também abordar que em alguns casos a auto mutilação existiu para simplesmente deixar marcas agora exibidas com orgulho, por se fazer parte de um grupo ou geração e passaram a ser exibidas como troféus, provas de vidas difíceis ou de uma forma de não alinhamento social.

Auto mutilação prende-se com uma falta de auto estima, e com um sentimento de isolamento, mas também de bulling, stress, ou abusos de qualquer espécie podem levar ao acto existem dois tipos de autoflagelação a física e a emocional, sendo os sinais da física, cortes, contusões, queimaduras, e calvas de puxões de cabelo. É natural e normal cobrir e esconder estes danos. Os sinais de auto mutilação emocional, são muito mais difíceis de detectar, mas incluem depressão, baixa motivação, hábitos alimentares incomuns, com ganho ou perda de peso, baixa estima e tendência para o uso de álcool ou de drogas. Estes comportamentos podem ter inicio aos 7 anos ou mais comumente entre os 12 e os 15 e podem durar 5 anos, ou mesmo a vida toda.

A auto mutilação certamente difere da autoflagelação, sendo que esta tem o intuito de se castigar fisicamente. Ela é motivada por um forte sentimento de culpa e por uma necessidade de punição, certamente movida por um remorso. A auto flagelação é assim facilmente reconhecida quando envolta em actos religiosos, por ser considerada purificadora, após o cometimento ou a tentação de pecados. Para a Igreja protestante tal não faz sentido sendo a autoflagelação inútil, e sendo a autoflagelação publica um acto de hipocrisia. As automutilações surgem sempre como um desvio sejam ele resultado da pouca estima ou do acto de mimesis, pois que se reconhece que alguns actos de automutilação são produto de “estética”, e não de verdadeiro distúrbio, ou do verdadeiro distúrbio, tratando-se certamente de outro distúrbio, mas que existem como um adereço ou tatuagem de função estética, como cortes paralelos nos braços e nas pernas ou estrelas etc.

A vergonha é então uma condição psicológica e uma forma de controlo religioso, politico, judicial e social, que é induzido por consciência de desonra, dignidade, desgraça ou condenação.

Os desenhos realizados são produto da observação e análise de conjunto de varias pinturas, com um denominador comum, a mutilação ou automutilação, Lucrécia, e posteriormente Santa Agatha, e Santa Luzia.

Para a construção dos nossos desenhos seguimos o mesmo enquadramento das figuras representadas por Cranach, geralmente cortada acima do baixo ventre, plano mais aberto do que em retrato convencional. Cranach, durante toda a sua carreira pintou nus baseados na mitologia e na religião. Ficou conhecido pelos seus retratos tanto de príncipes alemães como de lideres da reforma protestante, pois era amigo de Martinho Lutero.

Também tentámos criar os mesmos ambientes existentes nos trabalhos de Cranach, sobretudo tirando partido dos ricos panejamentos e tecidos usados nos figurinos das modelos, pois os folhos e drapejados são de grande riqueza gráfica, conferindo algum ritmo ou dinamismo aos desenhos. No entanto podem também distrair, e a dado momento achamos que se tornam supérfluos e a figura nua ou seminua transportamos para um universo de luxúria e pecado, que facilmente entra no campo da vergonha. Também o fenómeno Kawai se prende com estes desenhos pois se pretendeu transmitir uma imagem muito nesse espírito, hoje tão disseminada pela Net. A imagem kawai deriva do desenho da escrita das adolescentes japonesas dos anos 70 e 80, depois disseminada para a manga japonesa. Inicialmente o termo refere-se a coisas redondas, e infantis, no entanto com a introdução de símbolos alternativos como caveiras, e facilmente se entende como algo de um monstro fofinho.

A figura é mais uma vez a figura feminina, e uma vez mais o nu feminino. Regista-se a violência contra as mulheres, nestes casos específicos da violência contra o próprio, em alguns casos por vontade própria noutros por terceiros por vias da chantagem e da vergonha. A mutilação do corpo, desde um simbólico cortar das tranças, da perda da inocência a perda total da própria vida.

Sombreados são dadas por vezes com canetas de traço mais fino onde o traçado acompanha a forma criando uma trama. Também se verificam casos de tracejado ou ponteados resultante da representação do picar.

As novas gerações tem consumido imagens e símbolos ate então marginais ou subsidiarias de um modo de vida marginal ou aventureiro. Assim é normal que caveiras e outras formas macabras, surjam em adereços de roupa como meias, ganchos de cabelo, malas em forma de caixão, t-shirts com crânios e tíbias etc., símbolos que tanto se popularizaram que foram mesmo repetidos em tatuagens.

Se há uns tempos, a maioria dos jovens ansiavam e pretendiam ser estrelas do rock n roll, hoje parece que todos os jovens pretendem ser bloggers ou influencers. O estrelato surge assim mais descomplexado e ao alcance de todos, sendo a Net o universo paralelo, ou mesmo o principal, onde a vida acontece. O telemóvel, smartphone é essencial para a entrada nesse portal, e para a concessão com esse mundo virtual. A imagem continua a ter valor, e dessa forma um valor acrescentado, uma vez que a imagem agora tem movimento, som, e a maioria das vezes em livestreaming ou seja em directo.

Desde a sua autonomia que o desenho não passava por dias tão reveladores. Em franca ascensão social, ou artística, o desenho tornou-se economicamente mais acessível do que a escultura ou a pintura, continuando com o seu carácter de objecto único, cada desenho é um original, colocando o seu prestígio acima de outras formas de expressão capaz de múltiplos. Intellectualmente também se tornou mais acessível do que a pintura ou as outras artes visuais, os trabalhos são mais directos, e os seus materiais são mais depurados, tornando a mensagem mais evidente. O desenho é mais rápido, mais imediatista. Os materiais mais baratos. Os desenhos ocupam menos espaço, transportam-se em pastas ou em rolos, de carro ou metropolitano, por fim o desenho é democrático e qualquer um pode desenhar, mesmo que não saiba, criando-se aqui um paralelismo com a fotografia. Mesmo que não saiba, ou julgue saber, mesmo depois de fazer escolas de arte e, ou cursos avulsos de desenho e da capacidade da representação ser baixa ou inexistente, continuam a poder desenhar. Algo de similar se passa no mundo da fotografia: A democratização da fotografia através dos smartphones munuiu todos os utilizadores da capacidade de fazerem imagens digitais, difundindo a falsa ideia de que basta o aparelho para se ser fotógrafo. O desenho contemporâneo, de vanguarda, chamou a si a abstracção, o gesto, o conceito, e outras componentes como a teoria de modo a que um amontoado de pontos, riscos e manchas de tramas,

elementos estruturais da linguagem plástica, seja um desenho, continuando a ideia de Leonardo Da Vinci que desenhar é coisa mental, dito isto em tempos que o desenho era essencialmente figuração.

Criámos um paralelismo entre o desenho ostentado pela figura na pintura de Lorenzo Lotto e os smartphones e a fotografia. Nos desenhos apresentados as figuras não ostentam um desenho mas a sua imagem captada por smartphone.

Os desenhos em que as figuras comunicam por telemóvel, foram criados á semelhança de *Retrato de uma mulher inspirado por Lucretia*, um retrato a óleo sobre tela c.1533 de Lorenzo Lotto, depositado na National Gallery de Londres, que o comprou em 1927. Aparece pela primeira vez em registo escrito no final do século XVIII, quando estava na colecção Pesaro em Veneza - uma teoria afirma a retratada era Lucrezi Valier, que se casou com alguém da família Pesaro em 1533. Na época, a obra era atribuído incorrectamente a Giorgione. A composição da obra é semelhante a outra obra de Lotto, *Retrato de Andrea Odoni*, onde uma figura de pé ao lado de uma mesa e rodeada por objectos simbólicos. A figura retratada mostra segura uma gravura, que representa Lucrécia cometendo suicídio. Uma nota sobre a mesa traz a inscrição "Nec ulla impudica Lucretiae exemplo vivet" (nenhuma mulher impura viverá do exemplo de Lucrécia), uma citação do relato de Lívio sobre o suicídio de Lucrécia.

Os desenhos são lançados sobre papel branco de 43x30 cms a traço de pincel a tinta da china. O negro sobre o branco mostrou-se demasiado contrastante, e para o surgimento do drama, foi necessário introduzir alguma aguada capaz de sugerir sombras e planos, assim, por vezes existe uma mancha aguada cinzenta por baixo da figura mas que pode ter outra cor, no entanto as referidas manchas não funcionam como figura fundo. A maioria dos desenhos são a preto e branco ou com uma mais cor, a resultante da marca. O espírito de retrato é notório em toda a colecção, não com a intenção de parecenças ou de reconhecimento facial mas o retrato da acção, que por si vai sofrendo ligeiras mudanças em virtude de se promover um trabalho de seriado, onde é reconhecível a repetição, mais concretamente a repetição diferente. O acto repetido da automutilação e o acto repetido do desenho. Existe um paralelismo entre o gesto de ferir o corpo e o gesto de ferir o papel são gestos que deixam marcas, fazendo da superfície do corpo um repositório de desenhos sentimentos. O punhal de Lucrécia por vezes é substituído por garfos ou tesouras ou outros instrumentos capazes de deixar tais marcas, e por vezes essas marcas são capazes de deixar também uma mensagem que pode ser mais directa ao ser escrita. Jogos de palavras curtas com quatro letras surgem em Fear, Love, Hope, e Hate.

Essas palavras são representativas de um paralelismo com a gravação em modo de juramento num tronco de arvore: com o testemunho da eternidade, tal como uma tatuagem que ficará para sempre. Não são para ser exibidas, simplesmente existem no silencio. São profundas apesar de serem na pele. A palavra mais usada é hope, um sentido de esperança para os difíceis tempos que correm. Até que ponto

pode o autor manipular o desenho e ser a sua mensagem? Isto é: a mensagem é da personagem ou do autor? Usará o autor a personagem como veículo das suas ideias? Ou ainda também receptáculo dos seus medos?

Cada individuo encontra diferentes níveis de auto estima e de auto confiança repetido do desenho. O gesto de ferir o corpo e o gesto de ferir o papel gesto que deixa marca.. São completamente opostas as situações de vergonha e de exibição. A vergonha pretende esconder e dissimular, onde a auto punição existe como castigo, a autoflagelação punição libertadora e, na exibição existe algo de orgulho e de narciso, sem pudor. O momento mais complexo será o de expor as vergonhas, que parece ser fruto de manipulação externa de chantagem ou de bulling. Os desenhos, testemunhas de uma existência perversa apresentam alguma inocência e candura mais que não seja na zona branca do papel , espaço ocupado pelo grito mudo da sofrimento da figura. A maioria dos desenhos é apresentado para que o observador se sinta como espectador, como se estivesse do outro lado da rede, a receber a imagem em directo num dispositivo virtual. Noutros casos somos somente cúmplices.











Referências

D'Adda, Roberta, Lotto, Skira, Milão 2004

Lucas Cranach , disponível em
https://pt.wikipedia.org/wiki/Lucas_Cranach,_o_Velho

Lista de obras de Lucas Cranach, disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_obras_de_arte_de_Lucas_Cranach,_o_Velho